



# LA TECHWEEK

TechWeek 7 - 11 Maggio 2012



Teoria
Business Gaming
Sviluppo in Aula
Plenary

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
09:00 - 09:30				Fundraising <i>Giovanni De Caro</i> <i>Atlante Ventures</i>	Preparazione Pitch
09:30 - 10:00	Registrazione partecipanti	Pain, Product and Market Fit <i>Gianluca Dettori</i> <i>dPixel</i>	Go-to-Market & Strategy <i>Franco Gonella</i> <i>dPixel</i>		
10:00 - 11:00	Introduzione e saluti, descrizione del programma della settimana			Software Engineering for SaaS <i>Mario Fontana</i> <i>Microsoft Bizspark</i>	
11:00 - 12:00	Presentazioni individuali dei partecipanti	Team Work	Team Work		
12:00 - 13:00	Diritto Societario <i>Massimiliano D'Amico</i> <i>Bird &amp; Bird</i>				
13:00 - 14:00	Pausa Pranzo	Pausa Pranzo	Pausa Pranzo	Pausa Pranzo	Pausa Pranzo
14:00 - 15:00	Business Model & Pianificazione Eco-Fin <i>Alessio Rocchi</i> <i>dConsulting &amp; Antonio Concolino</i> <i>dPixel</i>	Business Gaming <i>by Artemat</i>	Intellectual Property <i>Riccardo Barberi</i> <i>UniCal</i>	Team Work	Pitch
15:00 - 16:00					
16:00 - 17:00			Team Work		
17:00 - 18:00					Chiusura Lavori
18:00 - 19:00		Visionary Session <i>Funky Professor</i>			

# LUNEDI 7 MAGGIO

09:30 - 10:00	Registrazione partecipanti
10:00 - 11:00	Introduzione e saluti, descrizione del programma della settimana
11:00 - 12:00	Presentazioni individuali dei partecipanti
12:00 - 13:00	<b>Diritto Societario</b> <i>Massimiliano D'Amico</i> <i>Bird &amp; Bird</i>
13:00 - 14:00	Pausa Pranzo
14:00 - 15:00	<b>Business Model &amp; Pianificazione Eco-Fin</b> <i>Alessio Rocchi</i> <i>dConsulting &amp;</i> <i>Antonio Concolino</i> <i>dPixel</i>
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	
17:00 - 18:00	
18:00 - 19:00	

- Welcome e registrazione dei team partecipanti
- Introduzione e saluti istituzionali
- I team partecipanti si presentano brevemente
- Introduzione al diritto societario (teoria)
  
- Come impostare, costruire e mantenere un modello economico - finanziario

# MARTEDI 8 MAGGIO

09:00 - 10:00	Pain, Product and Market Fit <i>Gianluca Dettori</i> <i>dPixel</i>
10:00 - 11:00	
11:00 - 12:00	Team Work
12:00 - 13:00	
13:00 - 14:00	Pausa Pranzo
14:00 - 15:00	Business Gaming <i>by Artemat</i>
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	
17:00 - 18:00	
18:00 - 19:00	Visionary Session Funky Professor

- Come individuare il *pain*, trovare la giusta risposta ed individuare il proprio mercato
- Lavoro dei team con la supervisione dei mentor
- Simulazione di *business game*
- Presentazione di **Marco Zamperini – Funky Professor**

# MERCOLEDÌ 9 MAGGIO

09:00 - 10:00	<b>Go-to-Market &amp; Strategy</b> <i>Franco Gonella</i> <i>dPixel</i>
10:00 - 11:00	
11:00 - 12:00	<b>Team Work</b>
12:00 - 13:00	
13:00 - 14:00	<b>Pausa Pranzo</b>
14:00 - 15:00	<b>Intellectual Property</b> <i>Riccardo Barberi</i> <i>UniCal</i>
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	<b>Team Work</b>
17:00 - 18:00	
18:00 - 19:00	

- Come impostare la strategia di ingresso al mercato, come trovare utenti e come mantenerli
- Lavoro dei team con la supervisione dei mentor
- Introduzione alla gestione della proprietà intellettuale
- Lavoro dei team con la supervisione dei mentor

# GIOVEDÌ 10 MAGGIO

09:00 - 10:00	<b>Fundraising</b> <i>Giovanni De Caro</i> <i>Atlante Ventures</i>
10:00 - 11:00	<b>Software Engineering for SaaS</b> <i>Mario Fontana</i> <i>Microsoft BizSpark</i>
11:00 - 12:00	
12:00 - 13:00	
13:00 - 14:00	<b>Pausa Pranzo</b>
14:00 - 15:00	<b>Team Work</b>
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	
17:00 - 18:00	
18:00 - 19:00	

- Come raccogliere fondi da investitori istituzionali: meccanismi, processi, attori
- Introduzione all'uso efficiente ed efficace del cloud computing
- Lavoro dei team con la supervisione dei mentor

# VENERDI 11 MAGGIO

09:00 - 10:00	Preparazione Pitch
10:00 - 11:00	
11:00 - 12:00	
12:00 - 13:00	
13:00 - 14:00	Pausa Pranzo
14:00 - 15:00	Pitch
15:00 - 16:00	
16:00 - 17:00	
17:00 - 18:00	Chiusura Lavori
18:00 - 19:00	

- Sessione di finalizzazione dei propri *pitch*, con il supporto dei mentor

- I team presentano I propri *pitch* alla direzione tecnica

- Chiusura dei lavori e saluti finali

